



LAPORAN SKRIPSI

**ANIMASI PERAWATAN DAN PEMELIHARAAN AYAM
PETELUR BERBASIS ANDROID**

BAYU AJI SAPUTRA

NIM. 201451131

DOSEN PEMBIMBING

Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs

Ahmad Abdul Chamid, S.Kom, M.Kom

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2019

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

ANIMASI PERAWATAN DAN PEMELIHARAAN AYAM PETELUR BERBASIS ANDROID

BAYU AJI SAPUTRA

NIM. 201451131

Kudus, 7 Februari 2019

Menyetujui,

Ketua Penguji,

Rizkysari Mei Maharani, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0620058501

Anggota Penguji I,

Aditya Akbar Riadi, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0912078902

Anggota Penguji II,

Evanita, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0611088901

Pembimbing Utama,

Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs
NIDN. 0604048702

Pembimbing Pendamping,

Ahmad Abdul Chamid, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0616109101

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik

Mohammad Dahlan, ST, MT
NIDN. 0601076901

Ketua Program Studi
Teknik Informatika

Ahmad Jazuli, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0406107004

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bayu Aji Saputra

NIM : 201451131

Tempat & Tanggal Lahir : Pati, 18 September 1996

Judul Skripsi : Animasi Perawatan dan Pemeliharaan Ayam
Petelur Berbasis Android

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 18 Januari 2019

Yang memberi pernyataan,

Bayu Aji Saputra

NIM. 201451131

ANIMASI PERAWATAN DAN PEMELIHARAAN AYAM PETELUR BERBASIS ANDROID

Nama mahasiswa : Bayu Aji Saputra

NIM : 201451131

Pembimbing : 1. Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs

2. Ahmad Abdul Chamid, S.Kom, M.Kom

ABSTRAK

Ayam petelur merupakan ayam yang dipelihara untuk dimanfaatkan atau diambil telurnya. Dalam upaya mendapatkan hasil telur yang berkualitas peternak harus dilakukan perawatan dan pemeliharaan yang baik dan benar, baik dari bibit maupun pola makannya. Telur yang memiliki kualitas baik akan laku dipasaran dan memiliki peluang lebih besar untuk bersaing dengan peternak atau distributor telur ayam yang lain. Oleh karena itu didalam penelitian ini akan ditampilkan sebuah animasi berbasis *android* tentang perawatan dan pemeliharaan ayam petelur yang baik dan benar. Dengan menggunakan media informasi berupa animasi berbasis android ini diharapkan informasi yang disampaikan lebih mudah di pahami dan lebih menarik minat masyarakat, sehingga masyarakat menjadi tahu bagaimana cara merawat dan memelihara ayam petelur yang baik dan benar, serta memiliki minat untuk membuat usaha ternak ayam petelur. Tools yang digunakan dalam pembuatan animasi berbasis android ini yaitu *software blender*, *corel video studio x7*, *android studio*, *photoshop* dan *audacity*.

Kata Kunci : Ayam petelur, *android*, *software blender*, *corel video studio x7*, *android studio*, *photoshop*, *audacity*.

**ANIMATION FOR CARE AND MAINTENANCE OF ANDROID-BASED
LAYING HENS**

Student's Name : Bayu Aji Saputra
Student's Identity Number : 201451131
Supervisor : 1. Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs
2. Ahmad Abdul Chamid, S.Kom, M.Kom

ABSTRACT

Laying hens are chickens which are kept to be used or taken by their eggs. In an effort to get quality farmer egg products, care and maintenance must be carried out that is good and right, both from the seeds and diet. Eggs that have good quality will sell well in the market and have a greater chance to compete with other breeders or chicken egg distributors. Therefore in this study an android-based animation will be displayed about the care and maintenance of good and correct laying hens. By using information media in the form of android-based animation, it is expected that the information conveyed will be more easily understood and more attractive to the public, so that people will know how to care for and maintain good and correct laying hens, and have an interest in making laying hens. The tools used in making this Android-based animation are blender software, corel video studio x7, android Studio, photoshop and audacity.

Keywords: Laying hens, android, blender software, corel video studio x7, android studio, photoshop, audacity.

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas limpahan nikmat, rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi. Sholawat serta salam, selalu terlantun kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW sang pemberi syafa'at di hari akhir kelak.

Laporan ini disusun untuk memenuhi tugas akhir mata kuliah Skripsi. Banyak rintangan yang penulis rasakan dalam menyelesaikan tulisan ini. Alhamdulillah, laporan dapat selesai pada waktu yang telah ditentukan. Namun dibalik penulisan laporan ini, tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak antara lain :

1. Allah SWT yang selalu memberikan rizki dan kesehatan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan baik
2. Dr. Suparno, S.H., M.S., selaku Rektor Universitas Muria Kudus
3. Mohammad Dahlan S.T., M.T., selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus
4. Ahmad Jazuli, M. Kom selaku ketua program studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus
5. Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs, selaku dosen pembimbing utama yang senantiasa membimbing demi kelancaran pengerjaan tugas akhir
6. Ahmad Abdul Chamid, S.Kom. M.Kom, selaku dosen pembimbing pendamping yang dengan sabar memberikan arahan
7. Kedua orangtua, Bapak dan Ibu yang selalu memberikan dukungan, motivasi, serta doa
8. Adik-adik yang selalu memberikan dukungan dan semangat
9. Teman-teman yang telah membantu dalam penyusunan skripsi

Kudus, 15 Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PENGSAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan.....	3
1.5. Manfaat.....	3
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Penelitian Terkait.....	5
2.2. Landasan Teori	7
2.2.1. Multimedia	7
2.2.2. Multimedia Pembelajaran	8
2.2.3. Model Pembelajaran.....	8
2.2.3.1. Pembelajaran Klasik	8
2.2.3.2. Pembelajaran Berbasis Komputer.....	10
2.2.3.3 Komunikasi dalam Pembelajaran	10
2.2.4. Pengembangan Multimedia.....	11
2.2.5. Media.....	12
2.2.6. Android	13
2.2.7. Flowchart.....	13

2.2.7.1. Simbol Flowchart.....	13
2.2.8. Animasi	16
2.2.9. Jenis-Jenis Animasi.....	18
2.2.10. <i>Storyboard</i>	19
2.2.11. <i>Frame by Frame</i>	19
2.2.12. Ayam Petelur.....	19
2.2.13. Cara Beternak Ayam Petelur.....	20
2.3. Perangkat Lunak yang Digunakan.....	21
2.3.1. <i>Blender</i>	21
2.3.2. <i>Audacity</i>	22
2.3.3. Corel Video Studio Pro X7	22
2.3.4. <i>Adobe Photoshop</i>	22
2.3.5. <i>Android Studio</i>	23
2.3.6. <i>Android SDK (Software Development Kit)</i>	23
2.4. Kerangka Pemikiran	24
BAB III.....	27
METODOLOGI.....	27
3.1. Objek Penelitian	27
3.2. Metode Pengumpulan Data	27
3.3. Metode Pengembangan Multimedia.....	27
3.3.1. Konsep(<i>Concept</i>).....	28
3.3.2. Perancangan(<i>Design</i>)	28
3.3.3. Pengumpulan Materi(<i>Material Collecting</i>).....	28
3.3.4. Pembuatan(<i>Assembly</i>)	28
3.3.5. Pengujian(<i>Testing</i>)	28
3.3.6. Distribution	29
3.4. <i>Flowchart</i>	29
3.5. <i>Storyboard</i>	31
BAB IV	35
HASIL DAN IMPLEMENTASI.....	35
4.1. Analisa Kebutuhan	35
4.1.1. Analisa Kebutuhan <i>User</i>	35

4.1.2.	Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	35
4.1.3.	Analisa Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	36
4.2.	Analisa Sistem.....	36
4.3.	Pembuatan Program.....	36
4.4.	Pembuatan Animasi.....	37
4.4.1.	Pembuatan Karakter.....	37
4.4.2.	Penulangan Karakter.....	40
4.5.	Pembahasan Program.....	41
4.5.1.	Pembahasan Android.....	41
4.5.2.	Pembahasan Animasi.....	44
4.6.	Hasil Pengujian.....	53
4.7.	Distribusi.....	58
4.7.1.	DVD.....	58
4.7.2.	Dokumentasi.....	58
4.7.3.	Penyerahan DVD kepada siswa.....	59
4.7.4.	Penyerahan DVD kepada Guru.....	59
BAB V	61
PENUTUP	61
5.1.	Kesimpulan.....	61
5.2.	Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	64
BIODATA PENULIS	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Perbandingan hasil dari penelitian terkait	6
Tabel 2. 2. Flow Direction Symbols	13
Tabel 2. 3. Processing Symbols	14
Tabel 2. 4. Symbols.....	15
Tabel 3. 1. Storyboard.....	31
Tabel 4. 1. Pengujian aplikasi sebelum berhasil	53
Tabel 4. 2. Pengujian aplikasi sesudah berhasil.....	54
Tabel 4. 3. Perbandingan storyboard dan animasi	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Objek sumber pembelajaran klasik	9
Gambar 2. 2. Komunikasi pendidik dan peserta didik	10
Gambar 2. 3. Kerangka pemikiran	24
Gambar 3. 1. Metode penelitian	27
Gambar 3. 2. Flowchart menu	29
Gambar 3. 3. Flowchart menu deskripsi	30
Gambar 3. 4. Flowchart menu animasi	30
Gambar 3. 5. Flowchart menu profil	31
Gambar 4. 1. Pemilihan objek dasar	37
Gambar 4. 2. Pembuatan karakter andy	38
Gambar 4. 3. Karakter andy	38
Gambar 4. 4. Pembuatan karakter ayam	39
Gambar 4. 5. Karakter ayam	39
Gambar 4. 6. Pembuatan karakter anjing	40
Gambar 4. 7. Karakter anjing	40
Gambar 4. 8. Pembuatan tulang	41
Gambar 4. 9. Tampilan menu	41
Gambar 4. 10. Script tampilan menu	42
Gambar 4. 11. Lanjutan script tampilan menu	42
Gambar 4. 12. Menu deskripsi	43
Gambar 4. 13. Menu profil	43
Gambar 4. 14. Menu animasi	44
Gambar 4. 15. Script menu animasi	44
Gambar 4. 16. Logo universitas muria kudus	45
Gambar 4. 17. Nama pembuat	45
Gambar 4. 18. Menampilkan karakter andy	46
Gambar 4. 19. Menampilkan rumah dan lingkungan sekitar	46
Gambar 4. 20. Menampilkan andy bersama karakter lainnya	47
Gambar 4. 21. Pemilihan kandang ayam	47
Gambar 4. 22. Pemilihan jenis ayam	48
Gambar 4. 23. Menampilkan kandang ayam	48

Gambar 4. 24. Menampilkan pakan ayam	49
Gambar 4. 25. Pemberian pakan	49
Gambar 4. 26. Pemberian minum	50
Gambar 4. 27. Pemberian vaksin	50
Gambar 4. 28. Pembersihan kandang.....	51
Gambar 4. 29. Pemanenan telur	51
Gambar 4. 30. Membedakan telur.....	52
Gambar 4. 31. Telur siap kirim	52
Gambar 4. 32. Penutup.....	53
Gambar 4. 33. Kaset dvd.....	58
Gambar 4. 34. Dokumentasi.....	58
Gambar 4. 35. Penyerahan dvd kepada siswa	59
Gambar 4. 36. Penyerahan dvd kepada guru.....	59



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Buku Konsultasi	64
Lampiran 2. Halaman Pembimbing Utama.....	65
Lampiran 3. Halaman Pembimbing Pendamping	66

